



**Global Junior
Challenge**
Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

[Home](#) > AMBIENTI REALI E VIRTUALI integrati nell'attività didattica quotidiana

AMBIENTI REALI E VIRTUALI integrati nell'attività didattica quotidiana

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Istituto Comprensivo Frosinone 4, Maiuri

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: Istituto Comprensivo Frosinone 4, Maiuri

Regione/Region: Lazio

Paese/ Country: Italy

Città/City: Frosinone

Descrizione del progetto/Describe the project : Gli analfabeti del XXI secolo non saranno quelli che non sanno leggere e scrivere, ma quelli che non saranno in grado di imparare, disimparare e reinventarsi. La scuola può fare la differenza tra il consumo passivo di contenuti e la creazione attiva in rete. Il passaggio dal reale al virtuale, guidato dai docenti, potrebbe essere la chiave di volta per raccontare la loro storia di studenti e di persone in crescita. Il progetto è stato realizzato in un'aula aumentata, dove i piani si sovrappongono e non si escludono. Si integrano i tradizionali ambienti di apprendimento con ambienti virtuali, utilizzando metodologie di didattica attiva e strumenti per l'utilizzo delle tecnologie nella didattica quotidiana e nella documentazione del processo di apprendimento e concedendo tempi di lavoro distesi, in cui ciascuno studente possa costruire attivamente la propria conoscenza necessaria per elaborare e integrare ciò che ha appreso. Il progetto percorre percorsi didattici di storia e geografia sull'evoluzione delle città, la loro evoluzione fino a scoprire città green e smart del 2030. Per leggere il progetto e consultare il percorso didattico, con i suoi intermedi e finali realizzati, si può visitare il link <https://sites.google.com/icfrosinone4.eu/dadterze/ho>

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://youtu.be/-YFPuU3wnCw>

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino a 10 anni/Up to 10 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: Il progetto ha utilizzato le tecnologie come strumento di espressione e produzione creativa di contenuti culturali, in modo individuale e collaborativo. Sono stati utilizzati ambienti virtuali messi a disposizione da Google Education (G Suite) e ambienti di apprendimento virtuale (unica per tutti i docenti e gli alunni della medesima classe) per la videoconferenza, lavagna condivisa, album di foto condivisi e presentazione. Inoltre sono stati integrati strumenti come

spazio creato con Sites per la documentazione dell'esperienza, slideshare per la pubblicazione del libro sull'esperienza e i materiali utilizzati, piattaforme quali Wordwall, LearningApps, Padlet, Storyboardthat per la creazione di fumetti online a tema storico, Ourboox per la realizzazione di libri digitali sul Neolitico, Google Arts&Culture, Google Earth, per visite a musei e luoghi da esplorare, Thinglink, Mozaweb per utilizzare immagini immersive, 3D, tour virtuali e a 360° nelle grotte che conservano pitture rupestri. Inoltre editor video e immagini per la creazioni di poster di classe e video per gli approfondimenti sulle pitture rupestri. Abbiamo utilizzato molteplici linguaggi e forme di rappresentazione della conoscenza: dai quadri di civiltà su carta a prodotti più complessi, progettati e realizzati attraverso il lavoro collaborativo, arrivando a realizzare idee e progetti sulla nostra città del futuro, secondo l'Agenda 2030, dopo aver conosciuto soluzioni green e smart già realizzate in diverse città (Tivoli Green City a Bruxelles - Bosco Verticale a Milano di Stefano Boeri, grattacielo Intesa San Paolo ecosostenibile a Torino, progettato da Renzo Piano...) Tra i materiali di studio sono stati anche utilizzati Video "Big Bang! Un Viaggio nell'Evoluzione L'evoluzione spiegata ai bambini!" Federico Taddia e il filosofo della scienza Telmo Pievani ci accompagnano in un viaggio alla scoperta dell'evoluzione "Albero Angela" ULISSE" il piacere della scoperta - STORIE Volumi tratti dalle biblioteche personali dei bambini proposti durante gli incontri sincroni Libro accessibile digitale Libro Game su Otzi a cura di A. Baccin

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?:

L'innovazione è un'attività laboriosa che si svolge ad integrare le attività che stavamo lavorando. La presenza e l'interazione immediata. Le attività delle attività di videoconferenza. Il ripreso il nostro lavoro gratuito che distinguendo le presentazioni e le consegne e la tecnica quotidiana sui lavori sugli a riflessioni, re

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? :

Il progetto ha interagito indirettamente con la comunicazione che la rete, o vivendo quotidianamente tecnologia al

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?:

Il lavoro è quotidiano. "Why, il libro Premio Scienza Instagram Colori, e c Pratiche c

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Al momento il progetto è stato replicato in classi virtuali nell'esperienza geografica con Google

accompagnato il nostro studio storico sulle civiltà esplorando virtualmente gli spazi geografici in cui sono sorte e poi partecipando a CodyTrip Firenze e Torino, esperienze di gite online che attraverso l'utilizzo di soluzioni tecniche appositamente studiate, possono essere seguite da un qualsiasi dispositivo collegato ad Internet, senza necessità di applicazioni specifiche, collegandosi all'indirizzo della pagina interattiva dove compaiono dirette video, quiz, tasti e immagini. Questo consente anche ai più piccoli di seguire le attività sia da casa che da scuola. Abbiamo visitato il Museo Marino Marini di Firenze, vivendo un'esperienza multisensoriale anche se a distanza, ed il Museo Egizio di Torino. Attualmente gli alunni condividono i lavori multimediali nella classe virtuale e poi li presentano a compagni e docenti in presenza. Inoltre stiamo affrontando prime semplici attività di utilizzo didattico di Minecraft Education Edition, possibilità offerta (al momento in modo limitato) al nostro Istituto grazie al pacchetto Office 365. Nell'Istituto sono partiti percorsi di recupero/consolidamento/potenziamento utilizzando le classi virtuali per piccoli gruppi, affiancando i bambini che necessitano di interventi mirati, circoscritti alla lingua italiana, la matematica e la lingua inglese.

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Come detto la finalità della nostra didattica digitale ad attività laboratoriale, di progetti PON, ma riuscirli ad integrare con la didattica tradizionale, di convivere nel nostro percorso didattico con la progettazione in Minecraft, infine un drone, in attività didattiche.

Allegati/Attachments:  [tutti i link per conoscere il progetto.pdf](#) ^[1]

Durata progetto/project duration: 3 mesi

Risultati ottenuti/Results: Gli alunni hanno imparato a: utilizzare e interagire con maggiore consapevolezza le piattaforme didattiche che permettono interazione e messaggistica; inviare o leggere/rispondere a feedback degli insegnanti; accedere a Meet per attività su dispositivi, lavorare contemporaneamente su più finestre; raccogliere attività realizzati in cartelle, file condivisi, muri virtuali; interagire live su lavagne con Jamboard; utilizzare un'applicazione per creare presentazioni, poster di classe, sequenze di immagini; utilizzare piattaforme didattiche per creare giochi interattivi; utilizzare una piattaforma per creare fumetti e riutilizzarli all'interno di un documento; cooperativo libri digitali su argomento storico/geografico; esplorare risorse virtuali, immagini immersive, tour virtuali, musei per ricavare informazioni; rispettare la convivenza in ambiente virtuale sincrono e asincrono, netiquette. Conoscere e usare informazioni; comprendere e produrre. Hanno imparato a valutare le informazioni, sceglierle, a riutilizzarle correttamente nei loro elaborati, ad essere produttori di conoscenza. Hanno avuto infine la possibilità di imparare ognuno secondo il proprio apprendimento.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : Gabrielli

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : Sonia

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? :

Il progetto è stato quello di permettere il nostro lavoro di condividere esperienze montando in un'aula delle tre classi una settimana venivano realizzare...che a distanza con l'esperienza

realizzazione dei lavori, attraverso la partecipazione all'evento del 17 aprile 2021, finale provinciale del Premio Scuola Digitale, piazzandoci al terzo posto del concorso per il primo ciclo di istruzione, dietro a due progetti di scuola secondaria di primo grado. Abbiamo trasformato così quel momento di difficoltà in un momento di gioia.

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

URL di origine: <https://gjc.it/content/ambienti-reali-e-virtuali-integrati-nell%E2%80%99attivit%C3%A0-didattica-quotidiana>

Collegamenti

[1] https://gjc.it/system/files/tutti_i_link_per_conoscere_il_progetto.pdf